VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

APERTE O CINTO, FORÇA NO "JOYSTICK"

TÍTULO: Spitfire 40
MÁQUINA: Spectrum

Aos comandos do seu *Spitfire*, você persegue furiosamente um «caça» alemão nos céus do Sudeste da Inglaterra, procurando centrá-lo no colimador para lhe mandar umas curtas mas ajustadas rajadas das suas quatro metralhadoras calibre 7,7 ou uns tiros de canhão de 20 milímetros. É agora, prime o botão de disparo, o «caça» desintegra-se no ar, à sua frente e, quando mira os céus em busca de outro inimigo, passam-lhe os olhos pelo espelho retrovisor... e eis que aparece um alemão colado à sua cauda, pronto a retribuir o que você fizera pouco antes ao seu camarada de armas!

Esta situação era mais do que frequente nos pilotos de «caça» e podemos agora reproduzi-la na tranquilidade da nossa sala, graças ao excelente programa *Spitfire 40*, um dos últimos lançamentos da editora inglesa *Mirrorsoft*, produzido com a assistência de especialistas daquele famoso aparelho de combate da II Grande Guerra. Naquela situação, que fazia um piloto? Bem, dependia da sua habilidade, mas o bom recurso a tácticas de evasão e à acrobacia aérea eram as únicas soluções de que dispunha, a menos que um parceiro de esquadrilha o desembaraçasse do inimigo. Esta última hipótese está afastada, portanto resta-lhe mostrar o que vale...

Vejamos, primeiro, no entanto, o que lhe oferece este programa, destinado a agradar, simultaneamente, aos apreciadores de simuladores e de jogos de acção. Quando acaba de carregar, é-lhe oferecida uma opção de controlos para teclado (Spectrum e Spectrum Plus) e para teclado e *joystick* Kempston, Cursor ou Sinclair. Aconselhamos esta segunda opção, caso em que controla os lemes e «ailerons» do aparelho com o *joystick* e os restantes comandos com o teclado. A seguir, é-lhe pedido o nome de uma lista de pilotos, cuja caderneta de voo aparecerá (você poderá, depois, introduzir a sua experiência e vitórias nesta caderneta, o que lhe permitirá ir subindo de posto). Finalmente, tem três opções de jogo: prática, prática de combate e combate.

No modo de prática, começamos no início da pista e o objectivo é descolar, voar e aterrar (as aterragens bem sucedidas podem ser introduzidas na caderneta com SAVE). Na prática de combate, o *Spitfire* está já no ar, a 10 mil pés, e o objectivo é habituar-nos a manejar o aparelho naquelas condições e a treinar a melhor forma de atacar o inimigo ou fugir dele. Acabe premindo «Enter». Por fim, no modo de combate, o piloto recebe instruções e deve descolar, procurar o inimigo e atacá-lo (o número a seguir a ENEMY significa a quantidade de alemães, o número após INTERCEPT indica as milhas a que se encontram, BEARING, a direcção em graus, e HEIGHT, a altitude em pés). Se conseguir abater inimigos e aterrar a salvo, faça SAVE desta missão para usar de futuro.

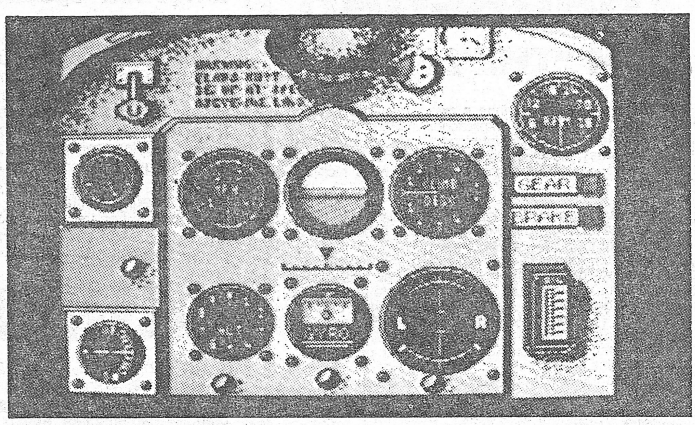
Para pilotar bem o *Spitfire*, deve conhecer bem os instrumentos de que dispõe. O painel de instrumentos, muito bem desenhado e a reproduzir o estilo da época, ocupa todo o «écran» e, para mudar para a visão para o exterior ou voltar ao painel, deve carregar em «Space». Um outro «écran» (tecla «M») dá-lhe um mapa com a sua posição e com a dos inimigos, estes a negro, e usando «N» pode ampliá-lo. No painel, à esquerda, e de cima para baixo, tem o comando dos *flaps* (tecla «F»), em que as letras U e D indicam, respectivamente, se estão levantados e alinhados com a asa ou em baixo; o mostrador de nível de combustível e o indicador de posição, que representa o aparelho visto de lado e mostra se sobe ou mergulha. Do lado direito, e também de cima para baixo, há o conta-rotações, a luz indicadora do trem de aterragem (verde significa trém em baixo, vermelho, trem recolhido), a luz indicadora de travões (travados, vermelho, destravados, verde) e o manómetro do óleo.

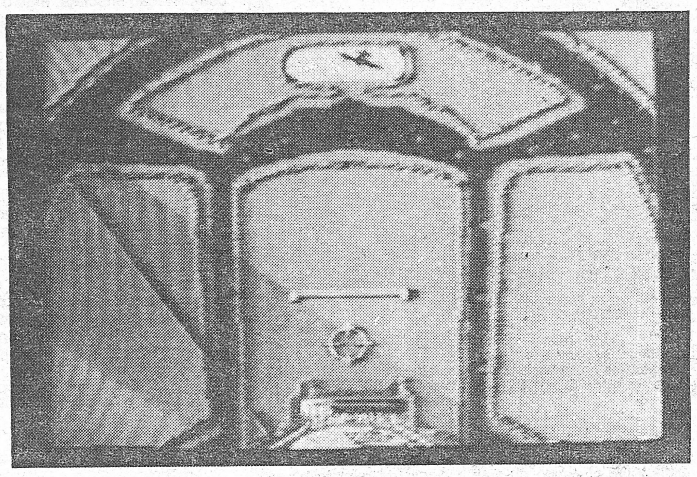
Os comandos para estes instrumentos são os seguintes: «Q», aumentar rotações, «W», dimunuir rotações, «B», travar/destravar, e «G», subir/baixar trem. Ao centro, em cima, e da esquerda para a direita, temos o indicador de velocidade do ar, o horizonte artificial e o indicador de velocidade vertical (razão de subida e/ou descida). Aos centro, há o indicador da posição do leme vertical (comando: «Z», esquerda, «X», direita). E, em baixo, da esquerda para a direita, o altímetro, a bússola e o indicador que lhe mostra o movimento lateral do avião (agulha superior) e o ângulo da curva (agulha inferior).

Posto isto, à descolagem! Ponha os *flaps* em cima, acelere («Q») até atingir 1600 r.p.m., destrave («B»), aumente as rotações do motor até às 3000, mantenha o olho no velocímetro e, quando chegar às 90 m.p.h., mude para visão anterior («Space») e puxe suavemente o *joystick*.. Quando estiver no ar, recolha o trem («G») e vá subindo, enquanto aumenta a velocidade, não devendo tentar um ângulo mais pronunciado antes de atingir as 140 m.p.h., porque pode entrar em perda. Quando atingir a altitude desejada, reduza para 2900 r.p.m., para manter a velocidade de cruzeiro.

E, agora, a parte mais difícil, a aterragem. Primeiro, terá de localizar a pista (veja o mapa, consulte a bússola para tomar o rumo). Na aproximação à pista, mantenha uma velocidade de 80 a 100 m.p.h. e um ângulo constante de descida; alinhe oaparelho com a pista e «ataque» a cabeceira a uma altitude próxima de zero. E, já agora, não se esqueça de baixar os *flaps* e o trem, quando começar a descer!

Finalmente, sente-se pronto para entrar em combate, mas convem seguir algumas regras, a não ser que queira ser abatido à primeira: ganhe altitude o mais depressa possível, para ficar mais alto do que o inimigo; nunca faça um voo regular de mais do que uns segundos na zona de combate, vire constantemente e mantenha os olhos no céu e no retrovisor; se for atascado por detrás, como é habitual, vire o mais apertado possível na direcção do ângulo de ataque, aumentando a velocidade, se ainda tiver margem, e combinando o comando do *joystick* com o do leme. E pode tentar, também, algumas manobras acrobáticas, como o *loop* (a mais de 250 m.p.h., puxe o *joystick* e, quando está no momento de voo invertido, reduza as rotações, continuando a puxar o *joystick* até chegar à posição normal, altura em que deve aumentar a potência do motor outra vez) ou «cair de lado» no alto do *loop*, ou «rolar» (com o nariz um pouco levantado) ou qualquer outra acrobacia que lhe ocorra. A propósito, se não tem *joystick*, são estas as teclas de comando: «P», subir, «L», descer, «A» e «S», e «Shift» para disparar.





Spitfire 40 é um dos melhores simuladores que tem aparecido no mercado, sem grandes complicações de comandos e, portanto, fácil de manejar (mas não se esqueça de pedir as instruções), com efeitos bem conseguidos, embora nos pareça que deveria ter sido melhor o tratamento de gráficos no modo de visão para o exterior. É um jogo que põe à prova várias faculdade e não cansa, tendo o incentivo de colocar subtis dificuldades, à medida que opiloto passa de nível. «Voar» neste aparelho é mesmo um prazer, mas é preciso suar muito para chegar a «ás».

GÉNERO: simulador e acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE: variável
CONSELHO: é voar a - comprá-lo

Primeira parte de uma grandiosa aventura

LORD OF THE RINGS

TÍTULO: Lord of the Rings — I Parte
MÁQUINA: Spectrum

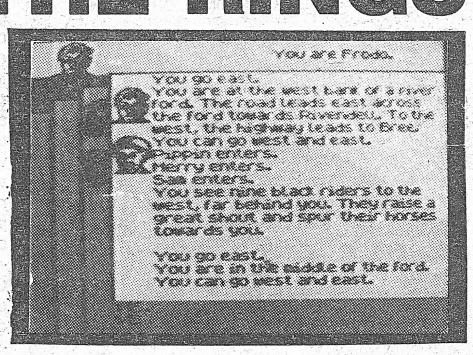
Um conselho à partida: quem não estiver minimamente familiarizado com a obra de JR Tolkien faria bem em ler «O Senhor dos Anéis», antes de se abalançar nesta aventura, pelo menos para tomar contacto com o estranho e fantástico mundo criado por aquele escritor. Descobrirá, depois, que algumas acções seguem rumos diferentes neste jogo e que nem sempre a solução encontrada no livro, respeitante a um adeterminada situação, encontra correspondência no programa produzido pela *Melbourne House*, mas a ajuda é considerável. Em todo o caso, e se não ler o livro, procure, ao menos, que lhe sejam fornecidas as instruções com a «cassete», porque lhe facilita a missão de conduzir *Frodo* e os seus companheiros na grande aventura.

A história de «O Senhor dos Anéis» segue-se à de «O Hobbit» (também editada em português e, em termos de jogo de computador, igualmente divulgada entre nós). *Sauron, senhor do maléfico reino de Mordor, conseguiu que o mestre-ferreiro Celebrimor* lhe ensinasse a arte de fazer anéis de poder e estes foram executados e distribuídos, mas o feiticeiro traiu a confiança de *Celebrimor* e fez um último anel, que tinha poderes para dominar os restantes. Numa guerra que se seguiu, *Sauron* foi derrotado e o rei *Isuldur* cortou-lhe o dedo, para lhe tirar o anel. O rei foi morto, mais tarde, e o anel escapou-se-lhe do dedo, caindo num rio, de onde foi retirado, milénios mais tarde, por *Degol, a qual, por sua vez, foi imediatamente atacada por Gollum*, uma estranha criatura, que ficou com o anel. O anel foi sustentando a sua força, até que, um dia, o perdeu e *Bilbo Baggins*, um *hobbit*, o encontrou. Depois de muitas aventuras, narradas no livro «O Hobbitú, *Bilbo* regressou a casa, ao Shire, e quando resolveu desaparecer deixou o anel ao seu herdeiro, *Frodo*.

Na primeira parte desta aventura, correspondente ao primeiro volume da trilogia de Tolkien, «A Irmandade do Anel», *Frodo* parte do Shire, acompanhado de *Merry, Sam* e *Pippin*, tendo como objectivo último destruir o anel — o que só pode ser feito em determinado local — para evitar que este caia nas mãos de *Sauron*. Para o ajudar, mas nem sempre, tem ainda o feiticeiro *Gandalf, além de outras personagens que vai encontrando pelo caminho, mas os inimigos também abundam, especialmente os Cavaleiros Negros*, enviados por *Sauron*, que o perseguem sem descanso.

Escrever para computador esta aventura não foi fácil e alguma coisa teve de se sacrificada. Neste caso, foram os habituais gráficos deste género de jogos, que mostram o ambiente em que se movem as personagens. *Screens* destes são relativamente raros em *Lord of the Rings*, mas, em contrapartida, aparecem sempre as personagens «em cena», por meio de um método de apresentação em faixas diferentes do «écran». Por outro lado, a riqueza descritiva é mais que suficiente para bem acompanharmos o percurso dos quatro *hobbits*.

O jogo dá a possibilidade de escolher qual dos quatro queremos «personalizar», mas o mais prudente é optar por *Frodo*. Outra caraterística curiosa é que o jogo pode ser desenvolvido por mais pessoas, e neste caso cada uma escolhe a sua personagem. Par comunicar com o computador, o esquema é idêntico ao de outros jogos de aventuras, mas há aqui a possibilidade de juntar instruções, por meio de «and», e de falar com outras personagens. Por outro lado, e em qualquer altura do jogo, se escrevermos «Become Sam», por exemplo, é este que passamos a controlar.



Esta primeira parte é dividida, por sua vez, em duas partes, e para seguir a segunda não é dispensável ter completado a primeira. Todavia, é conveniente avançar ao máximo, porque há objecto que irão fazer falta, e que podem ser levados para a segunda parte com SAVE/LOAD. Esta aventura será indispensável na sua colecção, mas, se não está habituado a este género, é melhor «treinar» primeiro com outra mais fácil.

GÉNERO: Aventura de texto
GRÁFICOS (1-10):4
DIFICULDADE (1-10):10
CONSELHO: A não perder

Pokes & Dicas

TRABALHAR COM "THE ARTIST"

FICOU para esta semana a resposta a Pedro Vaz, que pedira algumas explicações sobre o programa *The Artist*, que foi vedeta icontestada no seu género o ano passado, pelo menos até aparecer o *Art Studio*, que é, na nossa opinião, bastante mais fácil de manejar.

O espaço de que dispomos não permite explicações tão alongadas como seria desejável, e o conselho que damos para já, não só a Pedro mas a todos os leitores, é nunca comprarem programas deste género (ou jogos que também o exijam) sem as necessárias instruções. O que evita, por exemplo, perder tempo até a procurar as teclas de comando, que, no caso do *Artist*, são as seguintes: «Q» move o cursor para cima, «S» para baixo, «R» para a esquerda e «T» para a direita. Pode usar-se também *joystick* Kempston, mas a prática dirá que as teclas são preferíveis. Além daquelas, o »C» fixa os *pixels*, o »X» apaga (fazendo deslocar o cursor sobre a zona) e o «Z» fixa atributos. Usam-se muitas outras teclas, claro, mas essas aparecem indicadas nos «menus».

The Artist tem 3 «menus» principais, a que se acede carregando em «Symbol Shift». O primeiro tem 8 opções, várias delas com subopções. Assim, carregando em «I» (*brush*), temos à escolha diversas larguras de traço, desde o mais fino até ao mais grosso, passando por um *spray*. *Brush pattern* permite escolher entre 10 padrões para pintar o «écran». *Text* explica-se por si só, e tem um sub-«menu» bem claro (para mudar de linha ou avançar espaços, quando estamos a escrever, usar as teclas de cursor — «5» a «8» — carregando, ao mesmo tempo, em «Caps»), que dá para 64 colunas e para escolher entre 8 tipos de caracteres, que podem ser definidos pelo gerador de gráficos. *View* dá para ver o «écran» sem os sub-«menus» e sai-se desta função carregando em qualquer tecla. *Move permite mover o desenho para cima, para aproveitar as três linhas inferiores do «écran», escondidas pelos «menus». CLS* limpa o «écran», depois de ser dada confirmação. *Storage*, como o nome indica, serve para SAVE e LOAD e ainda COPY para um *printer*.

O segundo «menu» principal é o gerador de gráficos e tem as seguintes funções: *Line*, para traçar linhas, usando três métodos, através da conjugação do cursor e do cursor de referência (a pequena cruz); assim, com *plot-point*, quando se move o cursor, todas as linhas ficam com origem no cursor de referência; com *plot--move* os dois cursores movem-se em conjunto; e *plot--trace* reposiciona automaticamente o cursor de referência na última posição do cursor principal, quando é executado um comando de *line*; o cursor de referência pode ser reposicionado colocando o cursor principal na posição que queremos e premindo «Space»; pode-se sobrepor o cursor ao cursor de referência e, carregando em «M», movem-se como um só e se, nesse modo, premir «C» ao mesmo tempo do que a tecla de direcção, pode traçar linhas ou pontos. *Circle* traça círculos tendo como centro o cursor de referência e marcando o raio com outro cursor. *Box* executa função idêntica, mas sendo a referência em diagonal. *Arc* traça arcos com as mesmas referências, podendo modificar o arco com as teclas «U», «I», «O» e carregando em «P» para confirmar o desenho final. *Fill* permite «encher» uma área delimitada com padrões definidos ou a definir. *Pattern* dá um padrão aos quadrados para determinar os limites dos atributos e facilitar o desenho. *Enlarge* amplia as áreas do «écran», onde está o cursor, para desenhar com mais precisão. *Undo* serve para «apagar» um comando anterior, que não tenha sido confirmado com «O», ou seja, «apaga» tudo o que fizemos até à última confirmação. *Overlay* permite transportar e modificar qualquer área do «écran», que tenha sido delimitada com a ajuda do modo *plot-trace*.

Para utilizar este modo e após delimitada a área, coloca-se o cursor principal no seu interior e prime-se «O», o que preenche essa área a negro. Premindo de novo o comando *overlay* («3»), essa secção pode ser transportada e/ou copiada, sem que a área original seja destruída, transformada por meio de outras funções (como a inversão ou o «espelho»), ampliada ou diminuída, etc, antes de ser posicionada no lugar definitivo, por meio dos comandos XOR (mistura), OR (sobreposição) ou EXCLUSIV. O melhor meio de dominar todas as possibilidades deste modo *overlay* será, todavia, a experimentação.

Finalmente, o terceiro «menu» principal permite colorir os gráficos e, quando é introduzido, verifica-se que aparece uma área limitada pelos cursores, que pode ser aumentada ou diminuída. As funções *paper*, *ink*, *bright* e *flash* são executadas dentro dessa área, seleccionando-as primeiro, conforme as indicações do «menu» e confirmando-as pelo comando próprio.

Estas indicações são decerto demasiado resumidas, mas talvez dêem uma ajuda. De qualquer forma, e como em todos os programas do género, só se aprende bem a «mexer» no *Artist* com uma utilização intensiva, explorando todas as suas potencialidades, antes de nos abalançarmos a criações que valha a pena guardar ou utilizar. Para ver bem as possibilidades do programa, carrega os *screens* que este contém, e, se quiseres fazer coisas do género, tem o cuidado de executar antes o desenho em papel quadriculado.

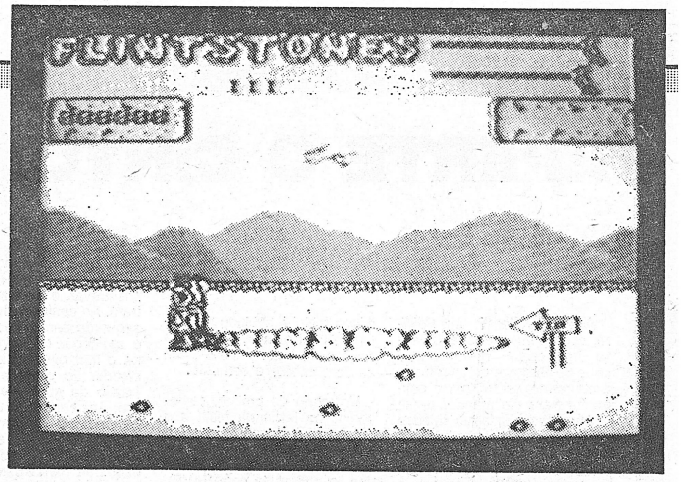
O espaço que ocupamos com *The Artist* não permitiu que continuássemos hoje a publicação de *pokes* enviados por outros leitores nem que déssemos outra contribuição para a secção. Entretanto, escrevam e enviem mais ideias, truques, pedidos de esclarecimento, etc.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

TÍTULO: Flintstones — Yabba Dabba Doo!
MÁQUINA: Spectrum

A adaptação de histórias da banda desenhada a jogos de computador começou com a vulgarização destes últimos, mas, geralmente, com carácter esporádico. Nos últimos tempos, todavia, as editoras de *software* parecem ter redescoberto o filão e lançaram uma série de títulos, nem sempre bem sucedidos, já que a comparação com o original, em termos gráficos, acaba por ser, em regra, desfavorável aos jogos (pelo menos nas versões do Spectrum). É o que sucede com os *Flintstones*, o último do género a aparecer entre nós.



QUEM CASA QUER CASA

O jogo prende a atenção e, não sendo difícil, coloca um número suficiente de problemas para evitar uma completação imediata, mas o seu ponto fraco reside precisamente nos gráficos, designadamente na falta de colorido e na mistura de atributos. Por outro lado, a figura de *Fred* está bem desenhada e a animação é boa, apesar de uma ou outra falha, com o *sprite* da personagem a obedecer bem aos comandos.

A acção deste jogo passa-se antes de a cidade de *Bedrock* (onde vivem as personagens desta BD) ser construída e o objectivo é fazer que *Fred* faça a sua casa e convença *Wilma* a ir viver com ele, antes de o resto da urbe ficar completa.

No princípio, a paisagem é deserta, com excepção dos animais que a povoam, mas os trabalhos de construção estão já em andamento e *Fred* tem de apressar-se. Ele começa junto de um bocado de terrreno, onde planeia erguer o seu «lar, doce lar», indicado pela tabuleta «Home», e a primeira coisa a fazer é limpá-lo das pedrinhas, que tem de apanhar, uma a uma, e largá-las no poço, marcado «Tip». Depois disso, apanhará as pedras maiores, que larga no terreno da futura casa, para construir as paredes. E, quando as paredes estão no ar, *Fred* terá de ir trabalhar na pedreira, para ganhar dinheiro que lhe permita ir ao «Dino Hire» alugar um dinossauro para poder subir ao telhado e montá-lo. Finalmente, e após colocar a chaminé, resta-lhe ir buscar *Wilma* e levá-la para casa, ganhando um bónus em pontos, se conseguiu fazer isto antes de os vizinhos todos acabarem.

Nas suas deambulações, *Fred* tem de evitar todos os animais que se cruzam com ele e, sobretudo, as pedras largadas pelo pterodáctilo, mas que lhe são úteis para erguer as paredes e, se quiser andar mais depressa, há um automóvel que pode utilizar. Com tudo isto, a sua energia reduz-se, mas um encontro com *Wilma* dá-lhe novo ânimo (o problema é encontrá-la, mas ela gosta de cinema e de *hamburguers*...).

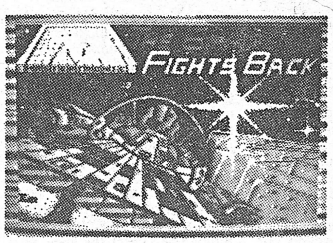
Posto isto, *Flintstones* é um jogo de facto divertido e, ao fim de algum tempo, estamos tão absorvidos pela tarefa de *Fred* que esquecemos o problema dos gráficos. No «menu» inicial, podemos escolher o número de vidas de *Fred* e os comandos por *joystick* (Kempston ou Sinclair) ou teclas. Neste caso, «O/P», esquerda/direita, «Q/A», para cima/para baixo, e fila inferior, disparar (apanhar e largar pedras).

GÉNERO: acção

GRÁFICOS: (1-10): 7 pela animação

DIFICULDADE (1-10): 5
CONSELHO: a comprar

Monitor



THE EMPIRE FIGHTS BACK

A associação com os títulos de «Guerra das Estrelas» pode levar muito boa gente a imaginar-se **Luke Skywalker** aos comandos da sua nave, mas não é este o caso, a menos que queira, e a história é completamente diferente, embora envolva também um império galáctico.

O Império luta por consolidar o seu poder, após uma série de guerras, mas os inimigos espreitam e conseguiram espalhar uma série de grandes satélites-minas, que cortarão as rotas imperiais. O Império lança então um dos seus melhores homens para o campo de minas, com a missão de as desactivar. Para isso, ele tem que seleccionar as minas, entrar nelas e cortar os interruptores de disparo, que o «écran» principal lhe mostra. Dróides guardam os labirínticos corredores dos satélites-minas, mas são (quase) inofensivos. Os comandos são por filas do teclado do Spectrum e obedecem bem. Gráficos bem executados, mas o jogo torna-se bastante difícil.

GERRY THE GERM

A Firebird, decididamente, meteu água com esta história do micróbio **Gerry,** que foi expulso do Instituto de Infectologia, por se revelar mau aluno, e decide meter-se num corpo humano para demonstrar do que é capaz. A ideia não é má, os gráficos são bonitos, **Gerry** até é um vírus simpático... mas jogar é que é um problema!

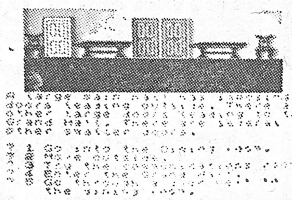
As intruções, feitas à maneira de banda desenhada, não são muito explícitas, mas algumas lá se entendem. O pior é pô-las em prática. Os nomes dos diferentes órgãos humanos têm duplos sentidos só inteligíveis para um inglês e **Gerry** tem que passar pelos pulmões, rins, bexiga, estômago, pâncreas e coração, desembaraçando-se dos anticorpos e roubando coisas vitais, como oxigénio, impedindo a bexiga de funcionar, etc. Começa pelos pulmões e aí apodera-se de cápsulas de oxigénio; se falhar, vai parar à bexiga, onde aparece num barco (!), e se «morrer» aqui regressa aos pulmões. Nos rins, tem que comer objectos em forma deste órgão para sair pela sanita (!), na bexiga, deve parar a torneira, no estômago, destruir a aspirina com ácido, no pâncreas, infectar remédios, e quanto ao coração, bem, também gostávamos de perceber. É pena que, com tão bons gráficos, o conselho sejá de evitar **Gerry** a todo o custo.

PING-PONG

Já imaginaram um par de fantasmas a jogar ténis de mesa? As raquetas movem-se, a bola anda de um lado para outro, mas, jogadores, nem vê-los! Parece incrível, não? Mas a editora **Imagine** é de opinião diferente e foi buscar à japonesa **Kuonami** este jogo de **arcade,** adaptando-o com boa técnica para o Spectrum.

As regras são as do ténis de mesa internacional, com o jogo a terminar aos 11 pontos, o programa permite um ou dois jogadores, cinco níveis, comandos por teclas definíveis ou «joysticks» Kempston, Cursor ou Interface II, tem um público que aplaude... ou ri, quando se faz uma asneira, mas falta qualquer coisa às duas raquetas, que tão bem se movimentam de cada lado da mesa!

Seja como for, os apreciadores de simuladores de desporto e, especialmente, de ténis de mesa têm aqui um programa que vai talvez agradar-lhes. Os gráficos são bons, a animação também, os comandos têm eficácia, só que... Mesmo assim, se não se importar com os fantasmas, força na raqueta.



PHINEAS FROG

Uma aventura destinada aos mais novos, *Phineas Frogg* tem atractivos vários, desde a forma simples como o jogo é conduzido aos gráficos bem explícitos e com animação muito razoável do personagem.

Controlamos *Phineas Frogg*, que, apesar de ser uma rã, é um grande detective, encarregado de descobrir o que faz o cientista *Mole* no Refúgio Secreto dos Terríveis Hamsters (SLOTH, no jogo). Começa fora de um castelo e tem de aí entrar, o que é fácil, e, no interior, surgem vários problemas a resolver, entre os quais arranjar maneira de disfarçar o detective, para este não ser desde logo identificado e preso.

Por exemplo, ele precisa de se disfarçar de vendedor de peixe, mas, para isso, tem de ir pescar, e, noutra ocasião, necessita de uma bata branca, etc. A pesca é um pequeno jogo de acção e, ao longo da aventura, aparecem outros, que é preciso levar até ao fim.

Os comandos são por opções e muito simples, bastando premir a tecla respectiva. Nos jogos de acção, *Frogg* pode movimentar-se com as teclas de cursor. Os mais novos, que tenham já alguns conhecimentos de inglês e gosto pela aventra, vão decerto gostar de *Phineas Frogg*.